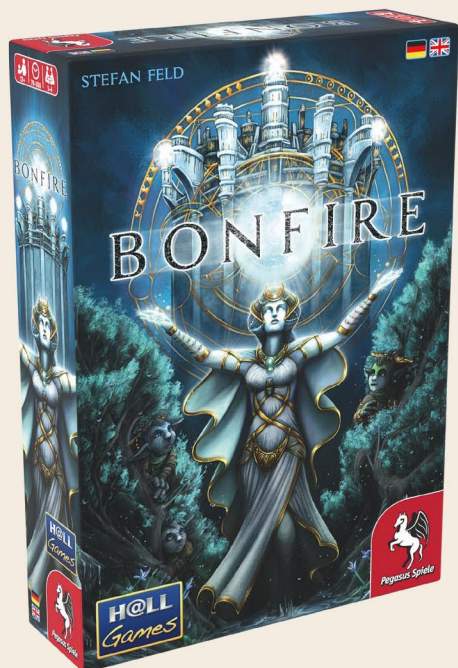


DIE WELT VON
BONFIRE

Bei diesem Text handelt es sich um die Hintergrundgeschichte einer Welt, die Illustrator Dennis Lohausen und Redakteur Ralph Bruhn erdacht haben, um die abstrakten Mechanismen des Spiels BONFIRE von Stefan Feld mit Leben zu füllen und möglichst sinnvoll miteinander zu verbinden.



Diese Geschichte diente auch als Grundlage für die Illustration der Figuren und der Spielpläne. Auf die Idee für den Titel des Spiels stieß Dennis, als er beim Schreiben des Entwurfs einen Begriff für die „Energiekugeln“ suchte.

BONFIRE ist ein Spiel des Erfolgsautors STEFAN FELD. Es erscheint im September 2020 bei HALL GAMES und ist im Vertrieb von PEGASUS SPIELE.



„Entfache die Bonfire, vertreibe das Zwielficht!“



DER ERSTE FUNKE IN DER DUNKELHEIT

In der entferntesten Umlaufbahn einer kleinen Sonne kreiste der Planet Asperia durch die endlose Schwärze.

Auf seiner Oberfläche herrschte ein düsteres Zwielficht über kalte Geröll-ebenen. Allenfalls primitive Flechten und augenlose Kleinstlebewesen fristeten hier ein karges Dasein.



Doch eines Tages sollte sich dieser traurige Zustand für lange Zeit ändern. Die „Hüterinnen des Lichts“, wie sie viel, viel später von den Gnomen genannt wurden, erwählten Asperia zu ihrer Heimat. Woher sie kamen, wie sie dorthin gelangten und warum sie sich ausgerechnet auf dieser Welt niederließen – all das ist nicht bekannt.

Einst hatten die mächtigen und rücksichtslosen Hohen Götter die reichhaltigeren Welten für sich beansprucht und ihren kleinen Schwestern nur den öden Planeten Asperia überlassen. Nie hätten die Hohen Götter geahnt, welch wundervollen Garten die Hüterinnen aus der Wüste formen würden.

Aus: Die Chronik des Schattenvolks, Legenden, Kapitel 1

Die Hüterinnen verfügten über die Gabe, magisches Licht zu erschaffen und es dauerhaft in leuchtenden Kugeln, Bonfire genannt, zu konzentrieren. Diese Lichtquellen setzten sie auf hohe Säulen, um ihre Strahlkraft weit über die Landschaft zu verteilen. Am Boden nahmen Prismen aus Kristall das Licht auf und verstärkten die lebenspendende Kraft.

So entstanden in dem wüsten Ödland leuchtende Oasen, um die herum sich nach und nach vielfältiges Leben entwickelte: Vom kleinsten Kraut bis zum höchsten Baum, vom geringsten Käfer bis zum größten Vogel, alles wuchs und gedieh nun auf Asperia.

Gerade an den Orten, die von den Hüterinnen bewohnt wurden, verstärkte sich die schöpferische Kraft der Bonfire und die Natur erblühte in ungeahnter Fülle.



Die Gedanken der Hüterinnen stehen stetig mit jedem Bonfire in Verbindung. Je näher sie sich sind, desto stärker wird diese Verbindung, und das Licht fügt sich den Wünschen der Hüterinnen nach Wachstum und Vielfalt.

Aus: Die Chronik des Schattenvolks, Legenden, Kapitel 2

DIE SCHÖPFERISCHE KRAFT VON LICHT UND SCHATTEN

Nach langer Zeit, in der sie sich am sprießenden Leben in ihrer Welt erfreut hatten, erkannten die Hüterinnen, dass sich noch etwas verändert hatte. Sie hatten es selbst nicht vorhergesehen, aber sie waren nicht länger die einzige intelligente Lebensform auf ihrer Welt!

Stets verborgen im Schatten der größten Bäume wuselten seltsame, kleine Kreaturen, gekleidet in Blätter, Federn und Rindenstücke und geschmückt mit einfallsreichen Haartrachten und Bemalungen. Handwerklich geschickt richteten sie ihre Behausungen in Höhlen unter den Wurzeln und in den Stämmen der Bäume ein und verhielten sich so unauffällig, dass keine der Hüterinnen sagen konnte, wie lange diese Kreaturen wohl schon unentdeckt neben ihnen gelebt hatten.

Sie nannten sich selbst das Schattenvolk, denn sie mieden die direkte Strahlkraft der Bonfire und auch den Hüterinnen wichen sie aus Furcht vor deren erhabener Schönheit aus.



Diese wiederum waren sich sicher, dass sie selbst diese kleinen Gnome nicht durch ihre bewussten Gedanken erschaffen hatten. Sie erklärten deren Existenz durch ein eigenartiges Zusammenspiel zwischen der lebensspendenden Kraft der Bonfire und dem Wechsel von Licht und Dunkelheit zwischen den Stämmen und Ästen der ältesten Bäume. So hatte die Macht der Bonfire wohl einer kleinen Art von baumbewohnenden Tieren zu Intelligenz verholfen, aber ihr tierischer Ursprung verwehrte ihnen die magischen Kräfte der Hüterinnen.



Das Schattenvolk selbst schrieb seinen Ursprung den größten und ältesten Bäumen zu.

Die unsterblichen Bäume sehnten sich nach jugendlichen und agilen Kindern, die sich um sie sorgten und die sie schützen würden. Daher ließen sie das Schattenvolk wie Knospen aus ihren Wurzeln wachsen.

Aus: Die Chronik des Schattenvolks, Legenden, Kapitel 3

DER AUFSTIEG DER ALTEN

Irgendwann aber wuchs eine gewisse Unzufriedenheit in den Gedanken der Hüterinnen. Sie hatten zwar eine blühende Welt erschaffen, aber die Gnome waren ohne ihr direktes Zutun entstanden. So setzten sie sich das ehrgeizige Ziel, ihre Schöpfung mit einem Wesen zu krönen, welches die Gnome in allem übertreffen sollte.

Und so erschufen die Hüterinnen ihren größten Triumph und ihren größten Misserfolg: die „Alten“.

Diese Wesen sahen den Hüterinnen sehr ähnlich: sie waren hochgewachsen und anmutig und brachten sogar ein gewisses Verständnis für die magischen Kräfte der Bonfire auf.

Ihre Lebenszeit währte außerordentlich lange; sie waren gute Baumeister und ehrgeizig im Geiste. Sie nannten sich selbst die Alten, denn sie hielten sich für die ersten zivilisierten Wesen Asperias nach den Hüterinnen.

An die Gnome verschwendeten sie keinen Gedanken, sie nahmen sie nicht einmal wahr. Den Gnomen war dies ganz recht, da sie die Alten ebenso fürchteten wie die Hüterinnen. Für lange Zeit vergaßen sogar die Hüterinnen das kleine Volk unter den Bäumen.



Die Hüterinnen verschmolzen einen geringen Teil ihrer eigenen Gestalt im Licht des hellsten Bonfires mit allen Elementen Asperias und erschufen daraus die Alten.

Aus: Die Chronik des Schattenvolks, Legenden, Kapitel 6

Anfangs verlief die Beziehung der Hüterinnen zu ihren Geschöpfen so, wie sie es sich gewünscht hatten: die Alten beugneten den Hüterinnen mit Ehrfurcht und respektvoller Anbetung.

Die Hüterinnen ihrerseits schützten die damals noch unselbstständigen Alten vor den Gefahren der Wildnis und unterwiesen sie in allem, was zum Entstehen einer hohen Zivilisation nötig war.

Die wichtigste Lektion war das Akzeptieren und Deuten der Schicksalspfade. Denn wenn auch nicht alles im Universum fest vorherbestimmt ist, so bewegen sich doch alle seine Bestandteile auf gewissen Bahnen und Mustern, welche die Harmonie der Schöpfung bilden.

Auf einem heiligen Platz, dem Schicksalsfeld, legten die Priester der Alten komplizierte Mosaike und deuteten daraus den Lauf der Zeit, und welche Aufgaben ihre Gemeinschaften künftig zu bewältigen hatten. So fügten sie sich in das Muster des Universums ein und huldigten den Hüterinnen.

Jeder Gemeinschaft standen sieben Hüterinnen vor, sieben Bonfire spendeten Licht und Energie und sieben das Licht verstärkende Prismen ließen die Umgebung fruchtbar werden.

Zwischen jedem Bonfire und dem damit verbundenen Prisma schufen die Hüterinnen magische Portale, durch die sie direkt in ihre Gemächer aufsteigen konnten, wenn sie von Reisen durch das Umland zu ihrer Stadt zurückkehrten.

Unter diesen paradisischen Bedingungen entwickelten sich die kleinen Gemeinschaften zu Städten, die wie steinerne Bäume an den Säulen der Bonfire in die Höhe wuchsen. Die Alten liebten das helle Licht und sie wünschten sich, nahe bei dessen Quelle zu leben.

Die Hüterinnen deuteten dies als Hingabe und so halfen sie mit Rat und Weisheit dabei, dass die Städte der Alten zu den beeindruckendsten Monumenten in der Landschaft Asperias wurden.

Sie waren weitaus höher als die ältesten Bäume und gekrönt vom Leuchten der Bonfire.



Selbst die Gnome waren fasziniert von diesen Gebilden. Und auch wenn sie die Alten mieden, blickten sie doch häufig voller Ehrfurcht aus ihren Baumhöhlen zu den Lichtern der Städte auf.

Doch innerhalb all dieser Schönheit begann eine verderbte Finsternis in den Alten zu wuchern ...

DIE DUNKLE BEGIERDE

Die Hohen Götter hielten die Erschaffung der Alten für eine Anmaßung und wollten das schöne Werk der Hüterinnen verderben. Dazu pflanzten sie eine tief verborgene Dunkelheit in die Herzen der Alten ein, die im Lauf von Generationen immer weiter wachsen und einst das Unheil über Asperia bringen sollte.

Die Alten spürten diese Dunkelheit in ihren Herzen und suchten daher die Nähe der Bonfire, um dieser Dunkelheit entgegenzuwirken.

Aus: Die Geschichten des Schattenvolks, „Über das Volk der Alten“

Diese Legende sollte sich als Omen herausstellen, das schließlich wahr wurde: Die Alten entwickelten eine Sucht; ihr Verlangen nach dem magischen Licht wurde unersättlich und sie wünschten sich nichts mehr, als gleich den Hüterinnen das Licht zu beherrschen und nach ihrem eigenen Willen zu lenken.

Aber diesen Wunsch konnten und wollten die Hüterinnen ihren Geschöpfen nicht erfüllen, denn nur den Göttern war die Macht über das Licht vorbehalten.

Und so wurde aus Ehrfurcht Neid und Misstrauen zerstörte den Glauben.

Die Alten fühlten sich von den Hüterinnen bevormundet. Nach und nach begannen sie, alles in Zweifel zu ziehen, was ihnen beigebracht wurde. Die Priester hörten auf, ihren Dienst auf den Schicksalsfeldern zu verrichten, denn sie wähten sich in dem Glauben, dass sie schon einen Weg zur Herrschaft über das Licht finden würden, wenn sie nur noch ihrem eigenen Willen folgen würden. Diese Anmaßung brachte das Gleichgewicht der verborgenen Kräfte auf Asperia ins Wanken und die Kluft zwischen den Hüterinnen und den Alten wurde unüberbrückbar.



Zunächst zogen die Hüterinnen sich in ihre Gemächer bei den Säulen der Bonfire zurück und hofften noch darauf, einen Weg zu finden, wie sie ihre Schöpfung wieder in Einklang bringen könnten. Doch mit der Zeit waren die Zeichen des Untergangs nicht mehr zu übersehen.

Das Umland um die Städte lag brach, denn über ihrer Gier nach den Geheimnissen der Bonfire vergaßen die Alten alles andere, was sie zum Überleben als sterbliche Geschöpfe benötigten.

Die Trauer um das Versagen der Alten setzte sogar den unsterblichen Hüterinnen zu. Als letzte Warnung ließen sie die Leuchtkraft der Bonfire schwinden, aber der Teufelskreis setzte sich fort:

Durch das schwächere Licht gingen die Ernten weiter zurück, was die Lebensgrundlage der Alten gefährdete. Was aber immer schneller wuchs, war nicht die Einsicht, sondern die Wut der Alten auf ihre Schöpferinnen. In dem schwindenden Licht sahen sie kein Zeichen ihres eigenen Fehlverhaltens, sondern eine ungerechte Bestrafung.

Zuletzt lagen Feindseligkeit und Aggression so offen in der Luft, dass die Hüterinnen nicht länger in den Städten verweilen wollten.

Schließlich versiegelten die Hüterinnen die Portale, verließen die Städte und zogen sich auf einige längst vergessene, fern des Festlandes liegende Inseln zurück. Diese lagen außerhalb der Reichweite der Alten, denn da die Städte und die Bonfire ihnen alles geboten hatten, was sie zum Leben brauchten, hatten sie die Kunst der Schifffahrt nie erlernt.

Direkt nach ihrer Ankunft auf Asperia waren die Inseln schon einmal die Heimat der Hüterinnen gewesen; hier hatten sie die ersten Bonfire erschaffen. Immer noch waren die Überreste der ersten Säulen auf den Inseln zu finden und auch die Wohnstätten der Hüterinnen waren noch vorhanden.

Auf diesen Inseln wollten die Hüterinnen ausharren und das Licht bewahren, während die Welt in Dunkelheit versank.



Und so geschah es: Als das letzte Schiff an den Inseln anlegte, erloschen alle Bonfire in den Städten Asperias und es blieb nur das kaum wahrnehmbare Flackern der fernen, schwachen Sonne.

Große Trauer legte sich über die Hüterinnen, denn sie spürten, dass die Alten keine Zukunft mehr hatten und deren Zeit vorüber war.

Ein Hoffnungsschimmer in der Finsternis

Die Gnome ihrerseits erlebten den Untergang mit, als erst das Licht schwächer wurde, dann die Tiere schwanden und schließlich die ersten Pflanzen abstarben. Sie zogen sich in versteckte Höhlen bei den tiefsten Wurzeln der ältesten Bäume zurück und waren verzweifelt. Seit Anbeginn ihrer Erinnerungen hatten sie das direkte Licht gemieden und sich nicht weiter um die großen Wesen in ihrer Nachbarschaft gekümmert, egal ob die Hüterinnen oder die Alten.

Nun erkannten sie aber, dass alles auf der Welt mit allem zusammenhängt. Ohne die Bonfire bliebe nur Dunkelheit übrig, in der auf lange Sicht kein Lebewesen überdauern könnte. Somit wäre das Ende der Bonfire auch das Ende der Gnome und das sollte und durfte nicht geschehen.

Da sie die Ursache für die schlimme Situation in den Städten der Alten vermuteten, beschloss der Ältestenrat der Gnome, Abgesandte dorthin zu schicken. Diese sollten ihre Scheu überwinden, mit den Alten und Hüterinnen in Kontakt treten und um die Wiederkehr des Lichts sowie ihr Fortbestehen bitten.

Und so machten sich die Abgesandten auf den Weg zu den Städten.



Die Hüterinnen ihrerseits vermissten in ihrem Exil die Welt jenseits der Inseln und sie ertrugen es kaum, wenn sie an all das Schöne dachten, das nun dem Untergang geweiht war.

Mit Wehmut dachten sie nun auch an die kleinen Wesen, die sie so lange ignoriert hatten. Soweit sie sich erinnern konnten, hatten die Gnome niemals zum Schaden ihrer Umwelt gehandelt.

Es war schlimm, dass auch sie nun für die Fehler der Alten büßen mussten.

Auch die göttlichen Hüterinnen wachsen und entwickeln sich, wie alles, das im Universum lebt. Als sie Asperia erreichten, waren sie selbst noch wie Kinder, die etwas Schönes aus der Ödnis machen wollten. Sie erschufen die Alten aus dem Wunsch, sich zu beweisen. Und auch das Scheitern gehörte zu ihrer Entwicklung dazu, denn erst dadurch konnten sie erkennen, dass schon zuvor alles gut war. Am Ende waren die Alten auch keine Störung der Schicksalspfade, sondern eine notwendige Abzweigung in dem verschlungenen Muster des Schicksals.

Aus: *Die Philosophie des Schattenvolks, „Über die Hüterinnen“*

Vielleicht, so mussten es sich die Hüterinnen eingestehen, war die jetzige Katastrophe auch ihr eigener Fehler, da sie die kleinen Gnome nicht von Anfang an als ihre „Kinder“ angenommen und sie behütet und gelehrt hatten. War es nicht überheblich gewesen, die Alten zu erschaffen, nur weil die Gnome ihren Ansprüchen nicht zu genügen schienen?

Da empfanden die Hüterinnen Reue und den Wunsch, es wiedergutzumachen. Die Gnome sollten ihre Chance erhalten, wenn sie sich als würdig erwiesen. Die Hüterinnen würden ihnen die Möglichkeit geben, die Bonfire wieder zu entfachen. Aber auch, wenn sie den Gnomen dabei behilflich sein würden, so sollte das kleine Volk doch auch seinen Teil zur Heilung der Welt beitragen. Es müsste an seinen Aufgaben wachsen und so zeigen, dass es die Gunst und Unterstützung der Hüterinnen verdient hat.

Einige wenige Hüterinnen traten den Weg zurück zum Festland an. Sie planten, die Gnome aufzusuchen und sie auf die Aufgabe vorzubereiten, das Licht zurückzubringen.



Die übrigen Hüterinnen warteten auf den Inseln auf die Einladung der Gnome zur Rückkehr. In einer feierlichen Prozession würden sie wieder in die Städte einziehen und auf ihrem Weg der Landschaft zu neuer Fruchtbarkeit verhelfen.

Sie ersannen die Aufgaben, an deren Lösung die Gnome ihre Fähigkeiten erproben und verfeinern konnten.

Und zuletzt bündelten sie ihre Kraft und entfachten ein großes Bonfire auf dem Festland. Dieses sollte die Gnome eine Weile versorgen, damit sie eine Grundlage für die Wiederbeleuchtung der Welt hatten. Hier hinterlegten die Hüterinnen zudem die magischen Formeln, die dereinst die Portale an den Städten öffnen würden.

WAS JETZT GESCHIEHT - DER AUFSTIEG DER GNOME

Vor Kurzem haben die ersten Hüterinnen das Festland erreicht und jede von ihnen ist in eine Stadt gezogen. – aber wie schon vermutet, haben sie dort kein Leben mehr gefunden. Obwohl die Gebäude intakt sind, wirkt es so, als hätten die Alten niemals existiert.

Und dort von den hohen Türmen sehen sie auch schon kleine Gruppen von Gnomen, die sich vorsichtig den Städten nähern.

Um sie zu empfangen, begeben sich die Hüterinnen zu den Grundmauern der Stadttürme und erwarten dort die Abgesandten der Gnome.

Der erste Kontakt verläuft noch besser, als die Hüterinnen es sich erhofft hatten.



Zwar sind die Gnome äußerst schüchtern im Umgang mit den Hüterinnen, doch das scheint eine gute Grundlage für die künftige Beziehung zu sein. Furcht zeigen die Gnome nicht, in respektvollem Ton tragen sie ihre Bitte vor, dass die Bonfire wieder leuchten müssen, damit die Gnome überleben können.

Diese Bitte nach einer Quelle zum Leben, frei von jeder Gier nach Macht, überzeugt die Hüterinnen vollends, mit den Gnomen eine dauerhafte und fruchtbare Verbindung eingehen zu können.

Über das Schicksal der Alten erfahren die Gnome nur, dass sie sich nicht mit ihrem Platz im Muster des Schicksals zufrieden geben wollten und damit die Verdunkelung Asperias und ihre eigene Vernichtung heraufbeschworen haben. Deren Rolle und die damit verbundene Verantwortung soll nun auf das Volk der Gnome übergehen, wenn diese dem zustimmen. Die Gnome fühlen sich geehrt, dass ihnen die Hüterinnen das Vertrauen schenken wollen und erklären sich bereit.

Und so versammeln sich die Hüterinnen und die Abgesandten der Gnome um das letzte leuchtende Bonfire. Hier weihen die Hüterinnen sie in die zukünftigen Aufgaben der Gnome und die ewig währenden Gesetze des Schicksals ein, denen sie sich fügen sollen.

Seit dieser Stunde ist das letzte Bonfire zugleich der Versammlungsplatz der Gnome und wird fortan der „Hohe Rat“ genannt.



In einer ersten Unterweisung erklären die Hüterinnen den Gnomen, was nötig ist, um die Bonfire wieder zu entfachen. Viele Aufgaben, manche leicht, andere sehr schwer, sind von den Gnomen zu lösen, um ihren Willen und ihr Geschick unter Beweis zu stellen.

Zudem erwarten die Hüterinnen auf den Inseln Opfertgaben von den Gnomen, denn so sollen die Gnome zeigen, dass sie auch weiterhin der sie umgebenden Umwelt mit Achtung und Pflege begegnen. Daher sollen die Opfertgaben Zeichen einer heilen und fruchtbaren Welt sein.

In den Städten werden fortan Novizen ausgebildet, die die Mysterien und Bewahrung der Bonfire erlernen. Die Novizen sollen die Städte verwalten, bis die Hüterinnen wieder von den Inseln zurückkehren und dort ihre angestammten Plätze einnehmen. Aus den Novizen, die die Bonfire wieder zu alter Kraft erwecken, soll sich der Hohe Rat zusammensetzen. Der Rat wird durch die Ausbildung die tiefste Einsicht in das Wesen der Bonfire und des Schicksals erlangen. Dieser Rat soll alle Städte miteinander verbinden, damit die Gnome als Gemeinschaft weiterhin zusammenhalten und nicht den Kontakt zueinander und zur Welt außerhalb der Städte verlieren.

Die wichtigste Lektion für die Gnome ist es, wie die Wege des Schicksals aus den Mosaiken auf den Schicksalsfeldern zu deuten sind und wie sie mit weiser Voraussicht Einfluss darauf nehmen können.



Damit enden die Unterweisungen der Hüterinnen und die Zukunft Asperias liegt nun bei denen, die sich das Schattenvolk nannten und sich so lange im Zwielight versteckt hielten.

Sicherlich werden sie alles in ihrer Macht Stehende tun, um die Bonfire wieder zu entfachen.

Aber werden sich die Gnome während dieser Zeit auch an die Nähe der Bonfire gewöhnen und dauerhaft in die Städte der Alten einziehen werden? Oder werden sie sich mit dem Erleuchten der Bonfire begnügen, zurück in ihre Baumhöhlen ziehen und die Städte allein den Hüterinnen überlassen?

Wer kann das schon wissen; und letztlich ist es für das Leben auf Asperia auch nicht von Belang, solange das Gleichgewicht zwischen den Hüterinnen und ihren Geschöpfen bewahrt bleibt und jedes Wesen seinen Platz im Muster der Schicksalspfade einnimmt.

Schon stechen die ersten Schiffe der Gnome in See, um so schnell wie möglich die Inseln der Hüterinnen zu erreichen.

Es scheint, als würde Asperia nach einer kurzen und schrecklichen Periode der Düsternis in naher Zukunft wieder zu neuer Blüte erwachen können ...

Was mit den Alten geschehen ist? Zwar hat niemand mit angesehen, was in den letzten Stunden der Alten geschah, doch flüstern die Weisen der Gnome darüber, dass wohl die Körper der Alten vollständig von der Dunkelheit verzehrt wurden, denn es war nichts mehr von ihnen zu finden.

Wahrscheinlich ist es nur eine Geschichte, mit der die Großmütter unartige kleine Gnomenkinder erschrecken, aber angeblich war in der Stunde der tiefsten Dunkelheit ein Geräusch wie ein Donnergrollen überall auf Asperia zu hören - das hämische Lachen der Hohen Götter, welche die Schöpfung der Hüterinnen endgültig verdorben hatten.

Aus: *Die Geschichten des Schattenvolks, „Über das Volk der Alten“*

Wir bedanken uns bei Ronja, Rebekka, Martin und Tim für das Korrekturlesen und hilfreiche Tipps bei der logischen und thematischen Ausarbeitung dieser Geschichte.

Autoren:

**Dennis Lohausen,
Ralph Bruhn**

Illustration und Grafik:
Dennis Lohausen



Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
www.pegasus.de
unter Lizenz von



© 2020 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim
www.hallgames.de

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

